

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Berkembangnya era teknologi dan media pada dunia pendidikan yang kegiatan pembelajarannya menuntut dikurangnya metode ceramah dan diganti dengan pemakaian banyak media, sehingga lebih menekankan pada keterampilan proses dan aktif *learning*. Maka dari itu, peranan media pembelajaran menjadi semakin penting sebagai alat untuk membuat pembelajaran yang lebih efektif, mempercepat proses belajar dan meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, karena media belajar berfungsi untuk menyalurkan pesan atau informasi belajar (Nurseto, 2012).

Sebagai ilustrasi ketika mengadakan kuis di kelas, apabila kuis tersebut menggunakan media hanya *powerpoint*, mahasiswa beranggapan asal kerjakan saja, tidak ada proses berpikir kritis dan terlihat malas-malasan. Lalu mereka mengumpulkan hasil kuis tersebut. Hal inilah yang melatarbelakangi perlunya mencari media yang cocok untuk mengadakan kuis agar mahasiswa terlihat lebih bersemangat, berpikir kritis, dan berlatih memanfaatkan waktu kuis (Rosdiana, 2019).

Berdasarkan hal-hal yang dipaparkan diatas, maka dalam penelitian ini penulis menggunakan aplikasi *Kahoot* dan *Plickers*. Aplikasi *Kahoot* merupakan platform teknologi pembelajaran yang mengkombinasikan pengalaman evaluasi pembelajaran dengan menggunakan *game* interaktif dan dilengkapi sistem monitoring aktivitas para peserta didik (Correia & Santos dalam Putri, 2019).

Menurut Iwamoto (dalam Dewi, 2018) salah satu *game* yang muncul di *platform* pembelajaran yang digunakan dalam institusi pendidikan adalah *Kahoot*. *Kahoot* adalah aplikasi *online* dimana kuis dapat dikembangkan dan disajikan dalam format “permainan”. Poin diberikan untuk jawaban yang benar dan peserta didik yang berpartisipasi akan segera melihat hasil

tanggapan mereka. Pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi menjadi alat pembelajaran yang efektif karena merangsang komponen visual dan verbal.

Mafruhah (2019) mengemukakan dalam penelitian bahwa *Kahoot* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dikarenakan siswa sangat tertarik dan antusias dalam proses pembelajaran. begitupun juga siswa dapat mengikuti dengan baik proses pembelajaran yang menggunakan aplikasi *Kahoot*. Selain itu, inovasi *platform Kahoot* juga mampu membantu aktifitas evaluasi pembelajaran menjadi menarik, interaktif, kondusif dan mudah dalam memonitoring hasil belajar (Dewi dalam Putri, 2019)

Perkembangan zaman muncul berbagai media untuk menunjang proses dalam pembelajaran, salah satunya yaitu *Plickers*. *Plickers* merupakan salah satu aplikasi pada perangkat *mobile* atau *smartphone* dan tersedia dalam bentuk *website*. *Plickers* merupakan sebuah alat bantu yang digunakan oleh guru untuk memberikan penilaian dan mengumpulkan data dari hasil penilaian secara *realtime* dengan menciptakan suasana yang menyenangkan. *Plickers* memberikan kesempatan bagi siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran karena bentuk penilaian dikemas seperti permainan (Francisca dalam Roifah, 2017).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Borst (2018), hampir semua siswa berpendapat bahwa aplikasi *Plickers* mudah digunakan dan meningkatkan hasil belajar mereka. Aplikasi tersebut tampaknya menjadi cara yang efektif dan ekonomis untuk meningkatkan keterlibatan siswa, minat, kepercayaan diri, dan kesadaran diri di kelas. Umpan balik siswa tentang *Plickers* secara konsisten positif. Semua siswa sangat setuju atau setuju bahwa *Plickers* mudah digunakan, membuat kuliah lebih efektif, lebih menyenangkan, lebih menarik, dan membuat siswa lebih percaya diri tentang belajar. Aplikasi *Plickers* juga membantu mereka menjadi lebih sadar akan materi apa yang mereka kuasai dan materi apa yang perlu mereka ulang kembali karena *Plickers* dapat mengoreksi jawaban siswa dengan cepat.

Dellos (dalam Andari, 2020) menyatakan bahwa pembelajaran berlandaskan permainan merupakan alat yang dapat membantu peserta didik dalam menyelesaikan masalah, meningkatkan pemikiran kritis dan membuat sebuah penilaian dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk belajar lebih efektif, timbul rasa gembira, membangkitkan semangat, menggali penguasaan konsep dan tanggung jawab siswa, kerjasama, keberanian, persaingan sehat dan melatih kemampuan siswa untuk berpikir kritis.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa program pembelajaran yang dirancang dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih efektif, kompetitif dan menyenangkan dibandingkan dengan model yang lainnya, karena model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki sejumlah potensi yang bisa meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa (Bahari, 2016).

Menurut Tilaar (dalam Az-zahra, 2017) mengembangkan keterampilan berpikir kritis berarti memberikan penghargaan kepada siswa untuk kehidupan kedewasaannya. Selain itu, tujuan pembelajaran berpikir kritis pada siswa menyiapkan mereka menjadi pemikir yang kritis, mampu memecahkan masalah, sehingga menghadapi kehidupan di era globalisasi saat ini dapat terhindar dari penipuan, pencucian otak, mengatasi masalah dan mampu mengambil keputusan dengan tepat dan bertanggungjawab.

Menurut Fridanianti (2018) Penguatan pendidikan karakter di sekolah harus dapat menumbuhkan karakter siswa untuk dapat berpikir kritis, kreatif, mampu berkomunikasi, dan berkolaborasi, yang mampu bersaing di abad 21. Hal ini sesuai dengan empat kompetensi yang harus dimiliki siswa di abad 21 yang disebut 4C, yaitu berpikir kritis dan menyelesaikan masalah (*Critical Thinking and Problem Solving*), kreativitas (*Creativity*), kemampuan berkomunikasi (*Communication Skills*), dan kemampuan untuk bekerja sama (*Ability to Work Collaboratively*). Berdasarkan tantangan abad

21 tersebut, maka penulis bermaksud untuk meneliti salah satu dari keempat kompetensi tersebut yaitu kemampuan berpikir kritis.

Berpikir kritis menuntut adanya usaha, rasa peduli tentang keakurasian, kemauan, dan sikap tidak mudah menyerah ketika menghadapi tugas yang sulit. Demikian pula, dari orang yang berpikir kritis ini diperlukan adanya suatu sikap keterbukaan terhadap ide-ide baru. Memang hal ini bukan sesuatu yang mudah, namun harus dan tetap dilaksanakan dalam upaya mengembangkan kemampuan berpikir (Fisher dalam Ahmatika, 2017).

Untuk mengantisipasi masalah tersebut, maka perlu dicarikan suatu alternatif metode pembelajaran yang tepat guna, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa (Ahmatika, 2017). Penguasaan kemampuan berpikir kritis tidak cukup dijadikan sebagai tujuan pendidikan semata, tetapi juga sebagai proses fundamental yang memungkinkan siswa untuk mengatasi ketidakpastian masa mendatang (Cabrera dalam Kurniasih, 2017).

Berdasarkan hasil ujian nasional dari pusat penilaian pendidikan kementerian pendidikan dan kebudayaan menunjukkan bahwa masih ada beberapa hasil ujian nasional pada jenjang SMA di kabupaten Bandung Barat tahun 2019 salah satunya SMAN 02 Lembang maupun swasta yang mendapat nilai kurang dari 50,5 salah satunya materi sistem pernapasan kelas XI dengan nilai 48,73 (Puspendik, 2019).

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Metode *Team Games Tournament* (TGT) Berbantu *Kahoot* dan *Plickers* Terhadap Hasil Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Siswa SMA”.

1.2. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah penelitian ini yaitu “Bagaimana Pengaruh Metode *Team Games Tournament* (TGT) Berbantu *Kahoot* dan *Plickers* Terhadap Hasil Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Siswa SMA”.

Utami Nurfajrini, 2020

PENGARUH PENGGUNAAN METODE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTU *KAHOOT* DAN *PLICKERS* TERHADAP HASIL BELAJAR DAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PADA SISWA SMA
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka diuraikan beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- a. Bagaimana pengaruh metode *Team Games Tournament* (TGT) berbantu *Kahoot* dan *Plickers* terhadap hasil belajar siswa SMA?
- b. Bagaimana pengaruh metode *Team Games Tournament* (TGT) berbantu *Kahoot* dan *Plickers* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SMA?
- c. Bagaimana respons siswa terhadap metode *Team Games Tournament* (TGT) berbantu *Kahoot* dan *Plickers*?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

- a. Menganalisis pengaruh metode *Team Games Tournament* (TGT) berbantu *Kahoot* dan *Plickers* terhadap hasil belajar siswa SMA.
- b. Menganalisis pengaruh metode *Team Games Tournament* (TGT) berbantu *Kahoot* dan *Plickers* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SMA.
- c. Menganalisis respons siswa terhadap metode *Team Games Tournament* (TGT) berbantu *Kahoot* dan *Plickers*.

1.4. Manfaat penelitian

Manfaat penelitian ini pada berbagai pihak, diantaranya:

- a. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan melatih kemampuan berpikir kritis.
- b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi terkait metode *Team Games Tournament* (TGT) berbantu *Kahoot* dan *Plickers* ketika diterapkan di sekolah.
- c. Bagi sekolah, setelah penelitian ini diharapkan menjadi bahan pertimbangan dalam penyelenggaraan kurikulum di sekolah.

- d. Bagi penulis, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi dalam memilih alat evaluasi dan metode pembelajaran yang tepat ketika nanti penulis menjadi seorang pengajar.
- e. Bagi penulis lain, penelitian ini diharapkan menjadi referensi yang akan dikembangkan pada penelitian selanjutnya.

1.5. Batasan Masalah Penelitian

Agar penelitian tidak menyimpang dan lebih terarah, maka batasan masalah pada penelitian ini yaitu:

- a. Model pembelajaran yang akan dilakukan yaitu Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
- b. *Kahoot* digunakan sebagai alat evaluasi formatif berbasis kuis interaktif pada saat kegiatan *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan *Kahoot*.
- c. *Plickers* digunakan sebagai alat evaluasi formatif berbasis kuis interaktif pada saat kegiatan *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan *Plickers*.
- d. Hasil belajar diukur dari ranah kognitif, ranah kognitif yang diteliti berupa penguasaan konsep dan ranah afektif. Ranah kognitif (penguasaan konsep) siswa yang diukur berdasarkan Taksonomi Bloom Revisi yaitu C1 (Mengingat), C2 (Memahami), C3 (Mengaplikasikan) dan C4 (Menganalisis). Sedangkan ranah afektif siswa yang diukur yaitu A1 (Menerima), A2 (Menanggapi), A3 (Menilai), A4 (Mengelola) dan A5 (Menghayati).
- e. Kemampuan berpikir kritis siswa yang diukur ada 5 aspek indikator berdasarkan penelitian Ennis tahun 1985 yaitu memberikan penjelasan sederhana (*elementary clarification*), membangun keterampilan dasar (*basic support*), menyimpulkan (*inference*), memberikan penjelasan lebih lanjut (*advance clarification*) dan strategi dan taktik (*strategy and tactics*).
- f. Respons siswa diukur menggunakan kuesioner yang menggunakan pernyataan positif dan negatif dengan rentang skala Likert 1-4, yaitu Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju.

- g. Penelitian hanya terbatas pada konsep sistem pernapasan pada manusia dengan sub bab mekanisme dan pertukaran gas pada sistem pernapasan manusia.

1.6. Asumsi Penelitian

Asumsi pada penelitian ini, yaitu:

Siswa setuju bahwa *Kahoot* mudah digunakan, siswa menjadi sangat tertarik dan antusias dalam proses pembelajaran dan *Kahoot* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen berdasarkan penelitian Mafruhah, dkk (2019).

- a. Hampir semua siswa menganggap *Plickers* mudah digunakan dan dapat meningkatkan hasil belajar mereka. *Plickers* tampaknya menjadi cara yang efektif dan ekonomis untuk meningkatkan keterlibatan siswa, minat, kepercayaan diri, dan kesadaran diri di kelas (Borst, 2018).
- b. Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa yang menggunakan pembelajaran media interaktif lebih baik dari pada peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional (Nugraha, 2018).
- c. Berdasarkan hasil kuesioner hampir seluruh siswa memberikan respons positif mengenai pembelajaran yang menggunakan *game* kuis interaktif yang dapat membawa manfaat, menarik, dan bisa meningkatkan hasil belajar siswa (Adiwisastro, 2016).

1.7. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan asumsi yang dikemukakan di atas maka hipotesis dari penelitian ini, yaitu: metode *Team Games Tournament* (TGT) berbantu *Kahoot* dan *Plickers* berpengaruh terhadap hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis pada siswa SMA.

1.8. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi ini terdiri dari Bab I-V. Kandungan setiap Bab diuraikan sebagai berikut:

- a. Bab I berisi pendahuluan yang terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan, manfaat, batasan masalah, asumsi, hipotesis, dan struktur organisasi skripsi.
- b. Bab II berisi uraian kajian pustaka yang memberikan konteks berupa teori yang jelas mengenai topik atau permasalahan yang diangkat dalam penelitian.
- c. Bab III berisi uraian mengenai metode penelitian yang bersifat prosedural, yakni bagian yang menjelaskan bagaimana peneliti merancang alur penelitiannya mulai dari metode hingga langkah-langkah analisis data yang dijalankan.
- d. Bab IV berisi uraian mengenai temuan dan pembahasan mengenai hasil pengolahan dan analisis data dan pembahasan secara rinci berisi uraian mengenai jawaban dari pertanyaan penelitian yang dirumuskan.
- e. Bab V berisi uraian mengenai simpulan, implikasi dan rekomendasi yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan penulis terhadap hasil analisis temuan penelitian.